

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

PRIMEIRO VOO EM «GUNSHIP»

ALGUNS leitores poderão estar familiarizados com simuladores de helicópteros, como o *Tomahawk*, e *Gunship* não é muito diferente, mas, de qualquer forma, damos esta semana algumas indicações sobre a forma de o pilotar. Na semana passada, como sabem, publicámos os controlos e o seu significado.

Um helicóptero tem uma maneira de pilotar muito diferente do avião. Enquanto no avião a sustentação é feita nas asas, no «hélic» é por meio do rotor principal e conforme o ângulo das pás do rotor. Essencialmente, há dois controlos principais de voo — o colectivo e o cíclico. No caso deste simulador, o colectivo é controlado por meio do teclado e o cíclico com um joystick. Este último comanda a «inclinação» para a frente ou para trás, para a direita ou para a esquerda, ao passo que o colectivo controla o ângulo de ataque das pás do rotor, modificando assim o seu poder de sustentação. Há ainda os controlos (no teclado) do rotor de cauda, que só funciona se a velocidade for muito pequena ou se o «hélic» estiver a pairar. Por exemplo:

cada vez que se prime o «rodar à esquerda» (tecla «Z») ou à direita («X»), o rotor acelera e o nariz do «hélic» vira-se para a direcção respectiva.

Há alguns enganar a evitar. Por exemplo: se «pilotarmos» um simulador de avião (ou um avião), ao puxarmos o joystick (ou a «manche») para trás, o aparelho sobe, desde que o motor esteja a fornecer a potência necessária. No helicóptero, se fizermos o mesmo, o aparelho inclina-se, de facto, e sobe o nariz, mas isso não significa que esteja a subir. Pelo contrário, pode começar a cair! Observar bem o horizonte artificial e o altímetro...

Neste simulador, podemos escolher entre voar «fácil» e «realista», mas não conse-

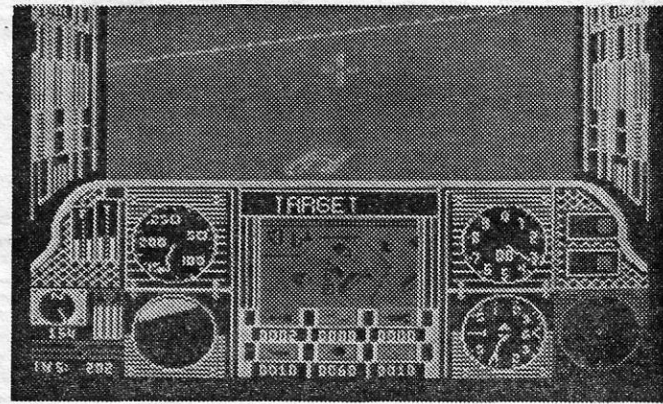
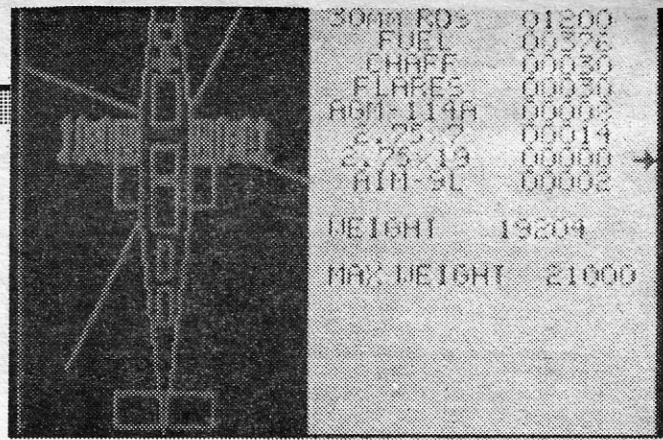
lhamos o primeiro, já que nada acontece, ao movermos o joystick. Quanto ao «realista», tem (quase) tudo o que é necessário. Mas vamos a ver o que é preciso para isso.

Ligar os dois motores, por meio de teclas respectivas, e esperem que as RPM cheguem ao normal (cerca de 80 por cento). Depois, teclém uma vez a tecla de ligar/desligar o rotor, de modo a que a luz vermelha se apague. É sinal que o rotor está ligado à engrenagem dos motores. Esperar até que as RPM do rotor alcancem o nível normal (um pouco acima das rotações por minuto do motor). Agora, teclém repetidamente a tecla «Q» (subir depressa), para mudar o ângulo das pás do rotor e, quanto o ângulo chegar a 75 por cento, passar a usar a tecla de «subir devagar» («Q» mais «caps»), e ficam a pairar a uma altitude de 12 pés, mais ou menos.

A partir daí, podem experimentar outros comandos, como a rotação à esquerda

ou direita, e depois têm que combinar muito bem o cíclico (com o joystick) e o resto dos comandos, para, por exemplo, começarem a voar em frente e a subir. Notem que um «hélic», quando voa em frente, e para alcançar maior velocidade, «baixa» um pouco o nariz. Nesta altura, têm que estar sempre de olho no indicador de velocidade vertical (VSI), para ver se estão a subir ou a descer, e isso, aliás, aplica-se sempre. O importante é experimentarem bastante, a princípio, sem se preocuparem com as missões que têm de executar.

Devem também praticar aterragens. Ao aproximarem-se da base, reduzam a velocidade para 60 nós, puxando o joystick ligeiramente para trás, mas terão também que usar o colectivo (controlo: descer devagar), com cuidado, para manterem uma altitude de 50 pés. Quando estiverem sobre o «T» da pista de aterragem, é esse o objectivo, mas tenham cuidado em



manter o «hélic» equilibrado (vejam o horizonte artificial e o VSI). Para descer, uma vez que consigam ficar a pairar sobre o «T», usam o comando «descer devagar». Quando aterrarem, desligem os motores.

Claro que isto não é tudo e os superiores podem aborrecer-se, por não cumprirem as missões, mas vale mais

aprender a voar, primeiro, como deve ser, e inclusive treinar, a boa altitude, manobras de evasão, «mergulhos», voltas apertadas, etc.

Na próxima semana, indicaremos quais as missões, os códigos (para quem tenha essa versão) e o armamento e formas de o utilizar. Entretanto, podem ir experimentando a navegar em «Gunship».

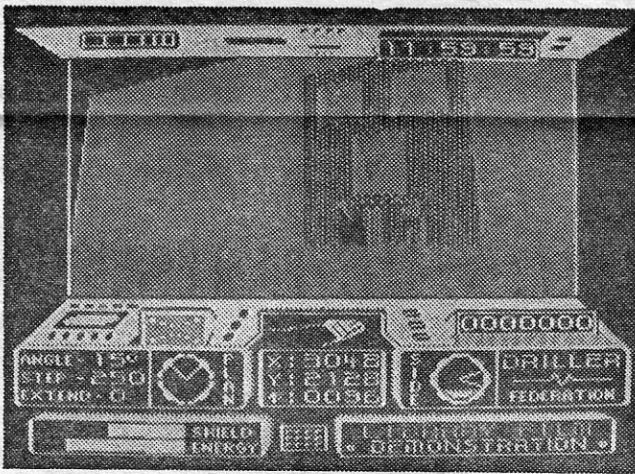
NOVO MÉTODO DE PROGRAMAÇÃO PARA GRÁFICOS DE MAIS QUALIDADE

TÍTULO: «Driller»
MÁQUINA: Spectrum

Já se diz de *Driller* que é um dos melhores jogos jamais produzidos para o Spectrum e, embora possa haver aí algum exagero, o facto é que ficará mesmo na lista dos distinguidos, a menos que, no futuro, surja algo de tão excepcional que o faça esquecer e aos outros. No entanto, talvez não seja um jogo incluído na lista dos mais populares, porquanto o seu desenvolvimento não será do agrado daqueles (muitos) que preferem o tiro-ao-alvo e as coisas mais directas.

Uma referência, para já, a uma nova técnica de programação, aqui usada pela primeira vez, «Freescape», para dar a ilusão de que olhamos em volta a ver a paisagem, tal como sucede na realidade, sem solavancos ou descontinuidades, excepto aquelas que o próprio olho humano deseje ou provoque. O seu autor é Ian Andrew, para que conste, e passou 14 meses a trabalhar neste jogo. Portanto, respeitinho!

Mas, o que é *Driller*? Para já, o *background*: um planeta distante possuiu um satélite, a lua *Mitral*, rico em minérios, para onde mandavam os criminosos em trabalhos forçados na mineração. Eventualmente, a mineração causou um acúmulo de gás sob a crosta da lua e, agora, esse gás tem que sair de forma controlada, sob pena de o satélite explodir e causar também a destruição do planeta. Aí entramos nós, aos comandos de um veículo especial, explorando a superfície da lua, encontrando bolsas de gás, nos 18 sectores em que se distribui, e colocando torres de mineração — do género das usadas na exploração de petróleo — nas bolsas, de forma a fazer sair o gás sem perigo. E se pensarem que é fácil, desenganem-se: graças ao *Freescape*, podemos observar, da cúpula redonda do nosso veículo, 20 biliões de vistas possíveis (!), embora, claro, só uma minoria surja em



cada jogo, numa boa perspectiva monocromática em 3 D.

O nosso veículo pode ser controlado para andar para a frente, para os lados e recuar, a cúpula gira, e a «carroçaria» pode ser inclinada para nos proporcionar melhor visão, o que é bem necessário, à medida que avançamos pela paisagem deserta de *Mitral*. Ficaram os edifícios e outras instalações, mas também as defesas automáticas, que disparam raios «laser» contra nós. Para nos defendermos, temos escudos (limitados), pelo que o melhor é tomar abrigo e destruir o laser automático, quer com tiros directos quer cortando as suas linhas de energia. Também armas aéreas automáticas atacam o veículo, mas quanto a estas, pouco há a fazer, excepto fugir-lhes.

Podemos fazer uma melhor pesquisa se conseguirmos acopular o nosso veículo a uma pequena nave, mas, para entrar no hangar que a aloja (e se conseguirmos descobri-lo), há que resolver uns «puzzles» — tal como noutras situações.

O painel de instrumentos do veículo dá as coordenadas em que nos encontramos, a altitude (se estamos na pequena nave), e isso pode ajudar-nos a voltar para um posto de mineração, estabelecendo um mapa com cuidado. Além disso, há «vistas» laterais e de plano, níveis de energia e dos escudos, etc. Se a energia co-

meça a faltar, o remédio é disparar sobre dois tipos de cristais, que se encontram naquela lua.

O objectivo, como se disse, é abrir os furos (*drill*, e daí o nome do jogo), para o gás sair e, uma vez localizada uma bolsa de gás, temos que transportar uma torre de perfuração para esse local (mas não se pode «furar» quando estamos acoplados à pequena nave). Depois de a torre estar correctamente instalada e de se activar a perfuração, um indicador mostrará a quantidade de gás que foi extraída da bolsa: se foi mais de 50 por cento, aquele sector fica seguro e pode passar-se a outro, quer viajando por terra, quer por teletransporte.

O tempo para tudo isto não é muito. Com efeito, aproximando-se da lua um meteorito e, se a atingir antes de todo o gás ser libertado, será a catástrofe. E o tempo é de 4 horas e 8 segundos, por amor à precisão.

Os gráficos, já o dissemos, são espantosos e *Driller* joga-se bastante bem, desde que se entenda o funcionamento.

Para isso, portanto, faz falta o manual de instruções de 32 páginas, mas duvidamos de que muitos o consigam.

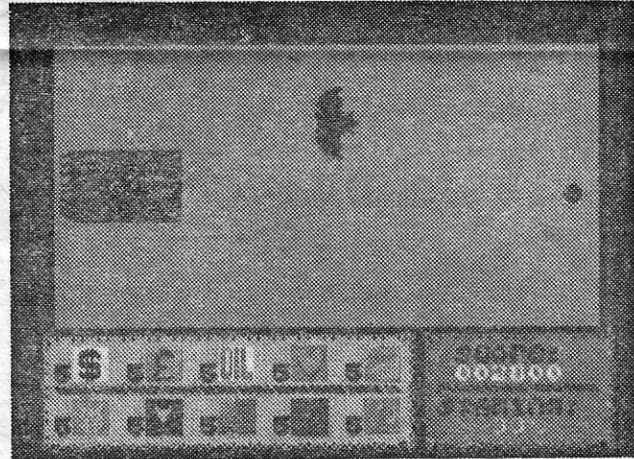
GÉNERO: Acção/ estratégia
GRÁFICOS (1-10):10
Dificuldade (1-10):10
CONSELHO: A não perder

TAPETE VOADOR BEM ARTILHADO

TÍTULO:
«The Fast and the Furious»
MÁQUINA:
Spectrum

Pensávamos nós que os jogos de acção e tiro-ao-alvo tinham as ideias já completamente esgotadas, que as diferenças acabavam por reduzir-se ao desenho das naves ou a maior ou menor imaginação do «argumento», e eis que aparece um *Fast and Furious*, a revelar-se deliciosamente refrescante. Pelo menos, é inédito, ao que julgamos! Quem iria imaginar um «tiro-teio» destes a bordo de um tapete voador?

A ideia do jogo é que controlamos um agente secreto, que deverá transportar uns documentos igualmente secretos para uma base militar, situada no fim do longo percurso a que os programadores nos sujeitam (diga-se, de passagem, que a origem do jogo é holandesa), mas chegar lá é mais que um bico-de-obra, de tal forma é rápido o jogo e tantos são os obstáculos — desde os físicos a outros «voadores de tapete», passando por escor-



piões, cobras, dragões, morcegos.

O jogo tem um formato curioso, já que, no fim de cada nível, há como que um sub-jogo, em que voamos com o tapete sobre diversos ícones, representando dinheiro, bandeiras, música, armas, etc. A escolha dos objectos com que vamos ficar não é dependente do acaso, já que vamos ter de utilizá-los para negociar com os bandidos, que também surgem entre os níveis, e que, como verdadeiros habitantes do deserto, exigem «portagem» pela nossa travessia pelas suas terras.

Dito isto, nem tudo se resume, portanto, à pontaria (e há dois modos de fazer fogo, sempre em frente ou para todos os lados), podendo utilizar-se, quando a tática o exija, um «modo mágico», mas o essencial é saber tratar com os bandoleiros e, claro, delinear a melhor estratégia para chegar ao fim. Os gráficos podiam ser melhores, mas quem liga a isso, quando não se pode tirar os olhos do «écran».

GÉNERO: Acção
Gráficos (1-10):8
Dificuldade (1-10):9
Conselho: A comprar

PLANETA LEVADO À DESTRUIÇÃO

TÍTULO: «Implosion»
MÁQUINA: Spectrum

Querem ver um planeta implodir? Então, tentem levar até ao fim *Implosion*, um tiro-ao-alvo razoavelmente bem desarrancado, embora abaixo de média.

A ideia é destruir, sucessivamente, as defesas de cada zona de protecção de um planeta, e ninguém nos diz bem qual a razão, mas isso pouco importa, porque o importante é

deitar abaixo todas as naves que aparecem pela frente. Quando todas ficam em cacos numa das grelhas, passa-se à outra e assim por diante, até

que o planeta fica desprotegido... e era uma vez!

As regras são as mesmas de sempre: evitar o contacto com as naves inimigas, disparar contra elas e ter suficientemente agilidade nos dedos para não se deixar apanhar. A partir daí, tudo certo.

Género: Acção
Gráficos (1-10):8
Conselho: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

batman

0º piso

por:
Benjamin
G. Ferreira ©

The Map

1º piso

2º piso

3º piso

4º piso

B.G.F.

4º piso

2º piso

3º piso

4º piso

1º piso

1º piso

B.G.F.

JACK THE NIPPER IN COCONUT CAPER

por *Xéio Luis Tompaio Ribeiro*

LEGENDA

P - PARTIDA	⊖ - COLMEIA	⊖ - VAGÃO	U - MEL	■ - CHOCOLATE
O - COCO	⊖ - CORDA	II - DINAMITE	⊖ - ?	⊖ - FOGO
⊖ - CHUPETA	M - MUDO	X - ESCUDO	Y - ANANÁS	⊖ - CABANA
⊖ - ABÓBORA	* - ANIMAL	R - GORDURA	⊖ - RATO	

LEGENDA:

- IN — começo.
- M — mala.
- B — botas.
- P — propulsor a jacto.
- C — cinto.
- E — energia extra.
- ⊖ — energia extra que não se pode apanhar.
- ⊖ — energia extra que não se deve apanhar.
- ↑, ↓, ↕ — "elevadores" (cima, baixo ou ambas).
- X — salas de maior perigo.
- 1, 2... — partes do Batmovel.
- #1, 2... — Batpills.
- ● — Local de montagem do Batmovel.

B.G.F.

: LEGENDA :

- IN — começo.
- M — mala.
- B — botas.
- P — propulsor a jacto.
- C — cinto.
- E — energia extra.
- ⊖ — energia extra que não se pode apanhar.
- ⊖ — energia extra que não se deve apanhar.
- ↑, ↓, ↕ — "elevadores" (cima, baixo ou ambas).
- X — salas de maior perigo.
- 1, 2... — partes do Batmovel.
- #1, 2... — Batpills.
- ● — Local de montagem do Batmovel.

B.G.F.

RECEBEMOS ultimamente uma abundância de dicas quase recorde e algumas completíssimas, como as de *Batman*, mandadas pelo Benjamin Gonçalves Ferreira, de Corroios, que pede ainda algumas coisas: dicas para *Never Ending Story* e contacto com leitores possuidores do Amstrad PC1512, para troca de ideias e empréstimos de programas. Contactem com ele para Rua do Alecrim, 10 — Quinta do Brasileiro — Corroios, 2800 Almada.

Batman completo

E seguem as dicas, que vieram acompanhadas dos respectivos mapas:

Quando começamos este magnífico jogo, a primeira coisa que devemos fazer é apanhar a mala, para podermos carregar objectos. Para isso vamos à sala respectiva e esperamos junto ao cientista maluco, na direcção da mala, até que ele passe por nós e então andamos sempre em frente sem parar apanhando a mala, pelo caminho, e andamos sempre até estarmos fora do alcance do cientista. Depois é só fazermos o mesmo trajecto para sairmos do beco. Se quisermos, podemos apanhar na sala seguinte o Batpill (n.º 1), que serve, como qualquer outra Batpill, para quando perdermos as vidas todas voltarmos no começo de um novo jogo, a partir desse local, com todos os objectos apanhados até aí, seleccionando a opção «OLD GAME» ou «NEW GAME», se quisermos voltar ao princípio ignorando a Batpill.

"THE A TEAM" OU "PEDRO VITAL"
 R. DR. MANUEL GOMES DASILVA
 Nº 252º ESQ
 2070 CARTAXO

Mas, se apanharmos algum *Batman* com poderes no novo jogo, já não nos aparece no jogo a seguir, se seleccionarmos a opção «OLD GAME». Por isso, recomendo que, quando já tiverem prática, não apanhem a 1.ª *Batpill* (n.º 1), pois ficamos a perder! Agora, as outras são imprescindíveis. Para apanharmos as *Botas*, para saltarmos, é simples, basta colocarmo-nos na 1.ª fila de caixas intervaladas. Chegados o máximo, à outra fila, por onde anda o cientista, é só andarem na direcção das *Botas*, apanhá-las e fazer o caminho inverso, saltando na passadeira rolante. Na sala dos 2 cães é preciso técnica e treinar várias vezes a velocidade nessa sala, porque é preciso ser-se rápido. Agora, atenção, mal entrem a porta que dá para a sala seguinte, teclem «direita», senão escorregam e caem. Na sala dos 2 bancos, encostem um à parede e transportem o outro, pondo-se em cima do banco e carregando na tecla correspondente a «Carry» (isto equivale a tudo), depois descarreguem em cima do outro banco, ficando assim a pilha mais alta e podendo dessa forma o *Batman* entrar na porta, saltando. Na sala da mola, fazer o mesmo para apanhar a *Batpill*. Para apanhar o «propulsor a jacto», na sala a seguir, encostar a bola de vidro à cadeira e depois à parede de tijolos e saltar os bancos com o mínimo de margem entre si e do último banco para a bola, apanhando depois o «propulsor», com a tecla de transporte e depois voltando a carregar para o usarmos. De seguida, é fazer o mesmo trajecto, não se preocupando, no entanto, com os saltos, pois agora serão mais altos e compridos. Depois, na 2.ª sala a seguir, encostar o máximo à berma (técnica esta que vai ser muito usada, por isso não volto a referi-la), e ir saltando sem parar até chegar a outra sala. Na sala dos 2 bancos e da chaleira, fazer uma escadinha, com os 3 objectos e saltar depois para a passadeira rolante, indo depois no elevador (1) (esta técnica também vai ser muito usada) — TUDO ISTO SE PASSOU NO PISO N.º 0).

Na outra sala é só apanhar o cinto que serve para amaciar o salto, mas cuidado com a caixa do meio, pois é falsa. Assim, já apanhámos todos os objectos pessoais, agora é apanhar as partes do *Batmóvel*. Guiando-me pelo meu mapa para apanharmos a peça n.º 1, na sala das 2 «batedeiras», é saltar sem parar na direcção da que fica a Este. Quando esta estiver em baixo, depois apanha-se a peça e faz-se uma escadinha com 2 bancos. Para isso, encoste um deles à «caixa mortífera», meta o outro em cima do banco, depois desce-se para o banco de baixo e empurra-se o outro ao mesmo tempo. De seguida, com os pés no banco de baixo, carrega-se simultaneamente, em «Saltar-carry», depois larga-se o outro banco em cima do outro e é só entrar. Um pouco mais à frente, apanhe os 2 *Batmans* que estão no mesmo corredor, em cima das mesas, mas, atenção, porque na sala seguinte entre e vire logo à esquerda, senão apanha outro *Batman*, mas este tira-lhe os poderes extra. Depois ganhe balanço e salte na direcção da porta, para a bola que tem um «?» e sem largar o botão dê outro salto, entrando na outra sala, mas só consegue isto se tiver o poder da velocidade e se forem rápidos ainda aproveitam o poder da imunidade na 2.ª sala seguinte. Depois, ao apanhar a peça n.º 2, é preciso velocidade e sorte e não esquecer que nessa sala está um *Batman* com poderes, escondido do lado oeste. Na sala com um objecto preto em forma de cubo, mas com uns ossos brancos nas arestas e de 2 sofás, pôr um debaixo do «cubo», no ponto de partida deste para que o «cubo», quando chegue, fique parado. Meta o outro sofá em cima dele e salte para a passadeira rolante. No piso n.º 3, na sala do elevador (14), é só subir até chegar acima, começando da esquerda para a direita e depois ao contrário. Na 2.ª sala seguinte, a do cão, apanhar a mola que está debaixo da passadeira rolante e andar em sentido contrário; para travar o nosso andamento, largar a mola de maneira que fique em cima do cão, depois salta-se para cima da mola que está, por sua vez, em cima do cão, na caixa mais alta do outro lado, ou seja, na direcção da porta e quando passar por debaixo da porta é só saltar, para na outra sala apanhar a peça n.º 6, sem dificuldades. Na sala do piso n.º 3 em que está a *Batpill* (±5), saltar junto a ela, quando a «Plataforma Deslocante» vier da direita para a esquerda, depois num movimento rápido, saltar da mesma plataforma para a *Batpill*. Para apanhar a peça n.º 7 no piso n.º 4, é só porem-se em cima do sofá e por sua vez debaixo das caixas que estão ao lado da peça do *Batmóvel* e basta saltar para uma dessas caixas, tocando na parte de baixo, desaparecendo de seguida, sendo só agora preciso apanhar a peça caída. Na sala da mola, cafeteira, mala e prenda, basta empilhar estes objectos no último degrau, de maneira que forme uma escada e deixando a mola em cima, para depois saltarmos contra a parede, indo depois de «elevador-tartaruga». Na sala do «boneco inimigo» que roda e do outro «aparelho inofensivo», que igualmente roda e que vem ao nosso encontro (perto do elevador f2, no piso n.º 1), mal entrem nesta sala vão logo em frente, até passarem por um «bloco (caixa) inimigo». Virem à esquerda e vão em frente para subir as malas sempre a saltar e, se fizerem isto tudo rápido, conseguem alcançar a plataforma que se move e sair da sala. Mas, atenção, é preciso muita prática. Na sala da peça n.º 4 (que está escondida debaixo de uma espécie de mesa), é preciso meter uma chaleira em cima da mesa, na direcção da bola que tem um «?», mas, mais a sul do que esta. Depois empurra-se a bola com uma outra chaleira, de maneira a que a bola fique na extremidade sul da mesa, de seguida metem-se outras 2 chaleiras, uma em cima da outra no chão e na direcção da bola, de maneira que fique espaço mínimo para o *Batman* entre as 2 chaleiras e a porta. Empurra-se a bola com uma chaleira, embatendo assim nas 2 chaleiras, mas novamente tem que haver espaço suficiente entre a porta para o *Batman*, com a ajuda de uma chaleira, empurrar a bola. Mas, antes, tem que se pôr uma chaleira na direcção da bola encostada à parede norte, para que a bola, ao passar por debaixo da mesa, fique lá presa e não saia de baixo da mesa. Empurram-se agora as 3 chaleiras

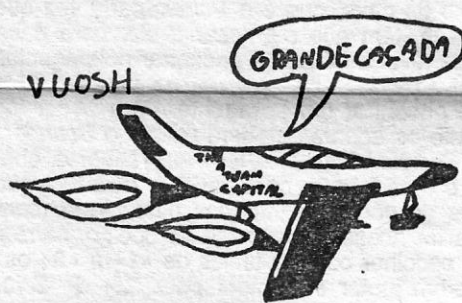
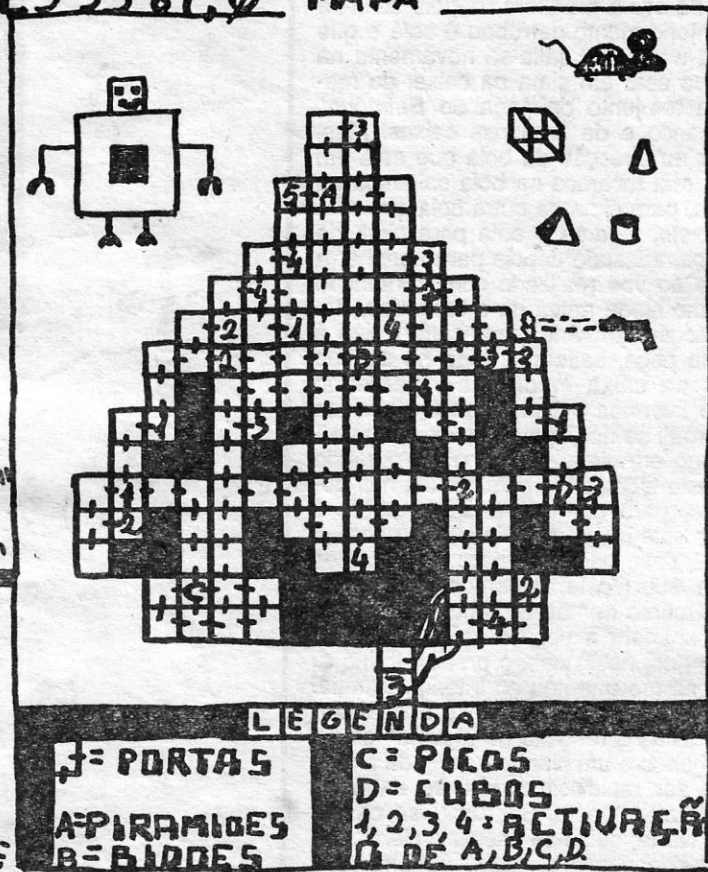
POKES

WEST BANK - CARREGAR EM A, S, V, B, H, G AO MESMO TEMPO

QUANDO AS 3 PORTAS ESTIVEREM ABERTAS.

ALIEN 8 - POKE 535 67, Ø - MAPA

GOSTAVA QUE
 ENVIASEM PARA
 A MORADA ABIMA
 INDICA DA UMA
 GRAVAÇÃO DE
 "HOW TO BE A
 COMPLETE BASYARD"
 E "OCEAN CONQUEROR"
 CONSELHO
 RAMBO
 NABASE VIETNAMITA
 NUNCA USE ARMAS
 ESPLOSIVAS ANÃO
 SER PARA ABRIR
 O PORTÃO PORQUE
 O BARULHO ATRAI OS SOLDADOS



para debaixo da mesa. Embora a peça não fique à vista, ela está lá e para a apanharmos basta passarmos encostados à mesa na parte norte, até tocarmos na peça que se situa naturalmente na direcção das chaleiras e da bola. Indo para sul, 4 salas antes, onde está um *Batman* em cima de um pilar com o poder de duplos saltos, empurram-se as malas para norte até chegar perto das escadas, começando a saltar, formando uma pequena escada suficiente para chegarmos junto às outras malas, que estão em cima da passadeira rolante. Empurramos estas um pouco, mas sem as lançar na passadeira, depois, com as malas que estão no chão, empurramo-las para sul até tocarmos na parede, saltamos depois as escadas rapidamente e empurramos as malas, para desta vez irem na passadeira rolante, caindo depois em cima das outras malas. Empurramos as malas até estarem um pouco antes do pilar, saltando depois ao mesmo tempo que vamos formando uma escada, até chegarmos ao nível do *Batman*, sendo só agora preciso apanhá-lo, mas ficamos

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

só com 10 saltos. Apesar de eles não serem muito precisos, são indispensáveis para transpor a sala que fica imediatamente a sul, devido a a porta que dá acesso a essa sala ser muito alta. Para apanhar a peça n.º 5, dão um salto de maneira que bata por baixo da bola de vidro que está em cima do muro e esta vá bater no sofá. Depois empurrem a bola novamente para que o sofá caia e ela vá ter perto da outra bola. Mete-se o sofá no meio dos 2 «quadrados» desenhados no chão e que estão, por sua vez, entre a bola de vidro que está em cima da caixa mortífera, depois salta-se para cima da bola que anteriormente derrubou o sofá e que se situa agora encostada à parede, salta-se novamente na direcção da outra bola que está em cima da caixa, de maneira que ela rode e vá ter junto da peça do *Batmóvel*, passando por cima do banco e de uma das caixas. Mas, atenção, porque ao saltar na direcção da bola que está em cima de uma das caixas, mal tocamos na bola saltamos na direcção contrária, ou seja, para cima da outra bola que está junto à parede. No fim disto, leva-se o sofá para cima da bola, que está junto à peça, saltando depois para apanhar a peça, mas, ainda durante ao voo realizado com a intenção de apanhar a peça, mesmo ainda antes de a tocarmos, devemos saltar logo na direcção contrária (cima-saltar), que é para quando tocamos na peça, saltarmos logo no sentido oposto, senão tocamos na caixa «mortífera», perdendo assim uma vida. Quando tivermos o banco, os 2 «inimigos rolantes» não nos fazem mal, se nós, quando eles se aproximarem, nos pusermos logo em cima do banco, carregando em descarregar (carry) (esta técnica também resulta nas outras salas). E, finalmente, para apanhar a última peça, a peça n.º 3, mal entrem na sala façam o mais rápido possível o seguinte: Sul, Este, Sul, salto para Sul, para apanharmos o barco, outro salto para Sul, Oeste, largamos o barco de maneira que estorve o percurso do cão e damos outro salto para Este. Depois, é só apanhar a peça e saírem da sala. Desnecessário será dizer que, nesta sala é preciso treino e, acima de tudo, observar os movimentos do interior da sala. Agora, que já apanhámos tudo o que tínhamos a apanhar, vou só dar umas últimas dicas a respeito de algumas salas: na sala das 2 bolas, um banco e um cientista, pegada à sala do *Batpill* ††4, tem que ser rapidíssimo. Mal se entre na porta, façam o seguinte: Norte, Oeste, Sul, deixa-se passar as 2 bolas. Norte, Oeste, Norte, deixa-se passar o cientista e vai-se direito à porta, saindo assim da sala. Apanha-se a *Batpill* ††4 e, na outra sala a Oeste, apanha-se o *Batman* da imunidade, encostado à parede e não o outro, pois esse é impossível de ser apanhado. Aproveitamos o poder da imunidade para passar à sala dos cientistas e das bolas, depois, na sala seguinte, empurra-se a bola da seguinte maneira: Norte, Este, Sul, Este, Sul, Oeste, Sul, bate-se com a bola numa prenda, desaparecendo de seguida, Sul, Oeste, desaparecendo a outra, depois é só sair. No fim disto tudo, basta irmos à sala de montagem do *Batmóvel*, situada como o mapa representa no piso n.º 4 e montar o *Batmóvel*. Bem, no fim deste paleio todo, só me resta desejar-lhes boa sorte!!!

Depois disto, só não acaba *Batman* quem não quiser! Resta acrescentar que *Benjamim Ferreira* tem 15 anos, se interessa a sério por informática e bateu todo o texto atrás no seu computador, bem como os mapas. Se houvesse prémio para a *Dica do Mês*, era dele, com certeza!

Ajuda para Mask

Para o jogo *Mask* veio uma ajuda do João Nelson Fernandes Nunes, de S. Martinho do Porto. Em resposta à tua pergunta, não podemos precisar a data de momento, mas daremos as informações na próxima semana ou na seguinte, já que no momento em que elaboramos esta secção estamos afastados do jornal. Quanto a *Mask*:

O jogo tem 4 níveis: Boulder Hill, Pré-História, Futuro Longínquo e a Base Venom.

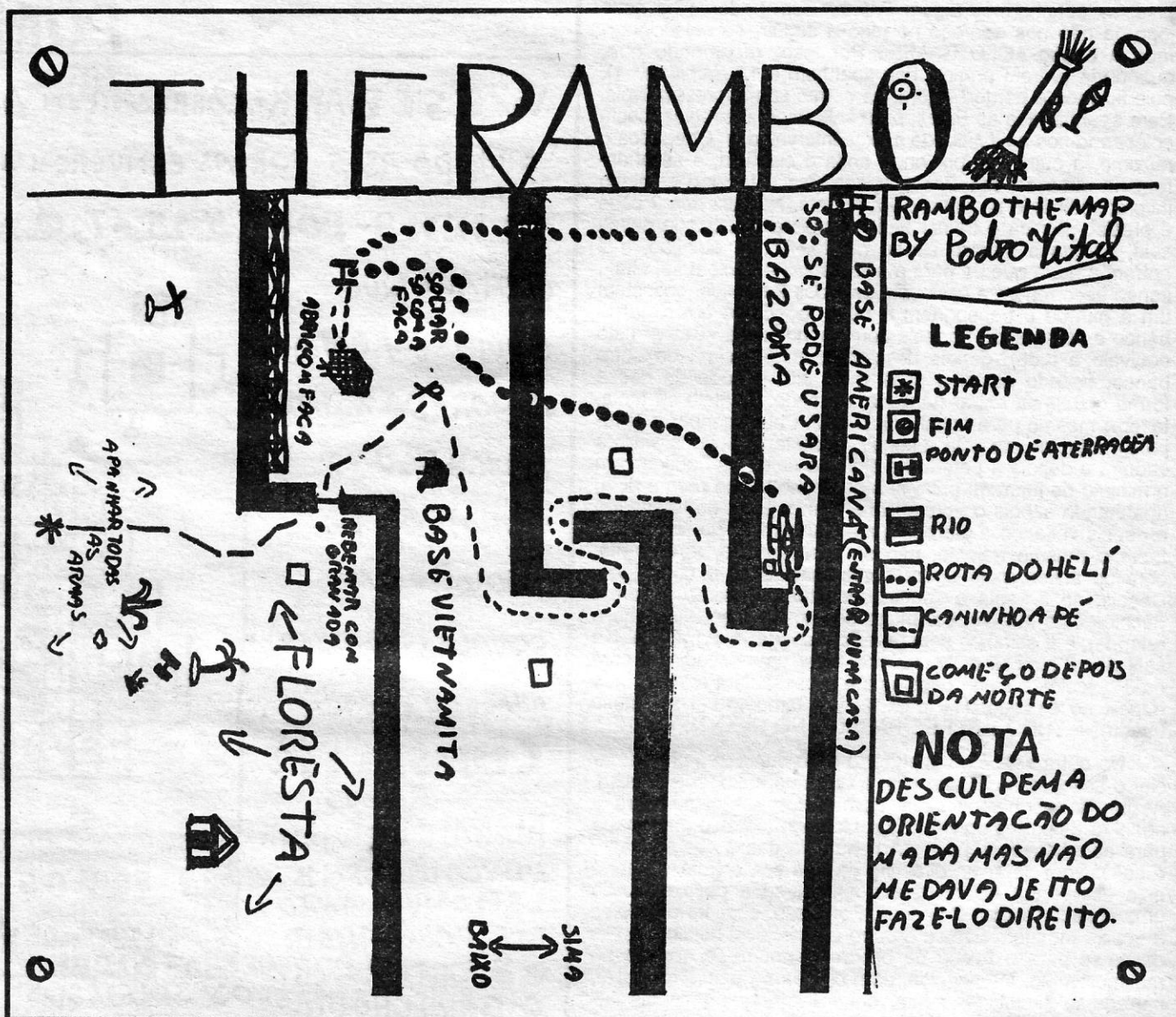
TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 2.º — ENDURO RACER
- 3.º — THROUGH THE TRAP DOOR
- 4.º — NEBULUS
- 5.º — FREDDY HARDEST
- 6.º — DARK SCEPTRE
- 7.º — INDIANA JONES
- 8.º — MASK
- 9.º — ACTION FORCE
- 10.º — CHRONOS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



A primeira coisa a encontrar é um círculo que se encontra debaixo da nave, que é o *Vortex*; cada vez que acabarem a missão, têm que regressar a ele, para passar de nível. Em cada nível a missão é encontrar dois agentes e as suas respectivas máscaras, excepto no primeiro nível, em que têm que encontrar um só agente. Para poder localizar mais facilmente os agentes, podem utilizar o *Scanner*, mas, para que o *Scanner* funcione, têm que saber a chave de acesso, que é uma letra, e para saber a letra têm que apanhar bocados do código e juntá-los numa letra (como um puzzle). Para ter acesso ao *Screen* do código, carregar em «W», depois escolher com as teclas de «1» a «6» os bocados que querem juntar e «Enter» para sair do *Screen* ou «Space» para começar de novo. Outro problema é que existem bocados falsos, que dificultarão a tarefa. Para além disso, convém saber que há um *Scanner* (ou seja quatro bocados) para cada agente.

Com o *Scanner* activado basta seguir a direcção indicada e encontrar a porta da gruta em que estão presos os agentes. Com o decorrer do jogo vão encontrar alguns objectos:

BOMBAS — Para utilizar, carregar em «Space». Convém não estar perto, quando rebentar. Só se pode levar três, no máximo.

REPARADORES — Só se apanham quando houver estragos. Tiram duas unidades ao marcador de danos.

Assim, ao longo das quatro missões, ir-se-ão repetindo os movimentos, até chegar ao 4.º nível, a *Base Venom*. Aí, depois de encontrar os dois agentes, têm que achar um portão com uma serpente. Aí, fazer o seguinte: bombardear a cabeça; bombardear a porta de baixo do corpo, abrindo-se as portas; bombardear as portas e voltar ao *Vortex*; observar o final.

Os nomes dos agentes são os seguintes:

- 1.º nível (*Boulder Hill*) — Bruce Sate
- 2.º nível (*Pré-História*) — Alex Sector e Jacques Laffeur
- 3.º nível (*Futuro L*) — Júlio Lopez e Buddie Hawks
- 4.º nível (*Base Venom*) — Dusty Hayes e Scott Traker

Desert Rats e Bomb Jack

Pedro Miguel Gouveia Xavier Martins Silva — morador na Rua Professora Salvadora, Torre 2, 4.º-Esq., Buarcos — 3080 Figueira da Foz — deve ser um dos nossos mais interessados e pacientes leitores. Imaginem que fez um ficheiro com os «Guia TV» que possui, com mais de 150 jogos, respectivas informações e pokes, que aqui temos publicado! Quem quiser alguma informação, é só escrever-lhe.

Bem, além disso, mandou estas dicas para *Desert Rats*, para ganhar a guerra no deserto:

Quando os alemães atacarem, recuar até Tobruk, oferecendo pouca resistência e salvando as unidades. Deixar a 18.ª Australian Bde, a 3.ª Indian Motor Bde e a Fighting French Motor Bde no terreno, na opção *Fortify*, durante cinco jogadas e depois em *Hold*. Estas unidades servirão para enfraquecer e retardar o Exército alemão.

Colocar o III Corps Hd em Tobruk e deixar a 9.ª Australian Division em Gazala, a 26.ª Australian Bde e o XIII Corps

HQ em Tobruk, na opção *Fortify*, durante 10 jogadas, enquanto se prepara para o ataque alemão.

Coloque todas as unidades que salva e os reforços que recebe todos os meses (excepto o 22.º Guards Bde, que deverá colocar em Tobruk, em modo *Fortify* durante 10 jogadas), na estrada entre Tobruk e Bardia (as unidades deverão ficar por detrás das montanhas, que são as linhas vermelhas), em *Hold*, o que servirá para treinar as suas tropas para o momento do contra-ataque.

Por volta de Out. ou Nov. de 1941, as unidades alemãs estarão enfraquecidas e com poucos «supplies». Será então a hora de lançar um contra-ataque com todas as suas unidades, o que lhe possibilitará o aniquilamento de todo o Exército alemão.

— Usar os RECCES para cortar as vias de abastecimento dos alemães.

— Usar os HQ sempre protegidos de perto pela infantaria.

— Usar as 2.ª e 7.ª Armored Divisions sempre com todas as unidades juntas, pois as unidades isoladas são vulneráveis aos ataques alemães.

— **BOMB JACK** — Para uma boa pontuação, o melhor caminho é tentar obter o bônus de 50 000 pontos nos primeiros 5 ou 6 *Screens*, «comendo» 23 das bombas quando em *flash*. Não surgem muitas moedas de vidas extra, mas procurem também atingir quantas puderem. Tentem também atingir o máximo de moedas-bônus.

— **INFILTRATOR** (teclas)

D — esquerda; P — direita; A — baixo; Q — cima; Caps S. — disparar; I — ignição; M — mísseis; C — *chaff* (para iludir radares); 3 — computador; T — super-aceleração; M — detector de minas; C — fotografar; S — gás entorpecedor; G — armar mísseis; W — modo *whisper* (silencioso); 4 — comunicações; Space — inventário; E — explosivos.

E, já agora, uns pokes deste leitor:

- ALIEN 8 — POKE 43753, 201
- FRANKENSTEIN — POKE 28287, 255
- PINBALL WIZARD — POKE 48182, 0

Freddy Hardest

Três leitores de Lisboa, Manuel Joaquim Pereira, Jorge e João Paulo, mandaram dicas para *Freddy Hardest* e outros jogos.

Para começar, o código para a segunda parte de *Freddy* é 897657.

Na 1.ª parte, para acabar, temos que progredir o máximo para a direita, matando todos os monstros, até chegarmos a uma parte com um edifício azul. Aí, teremos que nos posicionar para, quando saltarmos, cairmos directamente dentro de um «silo». Dessa forma, acabamos a 1.ª parte e ser-nos-á dado o código de acesso à segunda.

Na 2.ª parte, temos que escapar da base alienígena e, para isso, há que efectuar várias operações. Para ganhar acesso a elas, temos que accionar os computadores espalhados pela base (encostar-se aos computadores e teclar «cima»). As operações a fazer são:

— accionar o hiperespaço de uma nave (*red, green, blue, ou white*);

- descobrir o código do capitão dessa nave;
- abastecer a nave;
- finalmente, descer ao hangar e apanhar a nave pretendida.

— **RYGAR** — Para apanharmos um escudo, disparamos contra um quadrado com um ponto de interrogação, várias vezes, até aparecer um quadrado grande com uma espada; depois é só apanhá-lo.

— **DRILLER** — Com os pokes 49022,0; 48246,0; e 49425,0 têm energia e escudos infinitos.

— **MASK II** — A melhor equipa possível é o *Matt Tracker*, com o veículo *Thunderhawk*, que pode voar; o *Alex Sector*, com o *Rhino*, que é bom para rebentar obstáculos; e aquele que se transforma em barco (o último a contar da esquerda), para andar na água.

— **THUNDERCATS** — Quando chegarem a uma fase de bónus, em que nos pedem para salvar um personagem, deixem-se ficar ao pé de uma coisa branca, que aparece do chão, pois, assim, apanharão todas as vidas e muita pontuação.

Nipper II com mapa

Mário Luís Sampaio Ribeiro, de Lisboa, enviou um mapa e dicas para *Jack the Nipper II*. O mapa não está completo porque não sabe como ter acesso a esses quadros e gostava de ajuda para isso, bem como saber a tecla para usar os objectos que se apanham.

Quanto às dicas:

No quadro 27-B, se atirmos com um coco contra a colmeia, o medidor de maldade sobe, embora depois tenham que fugir, porque as abelhas atacam e são mortais.

— **HYSTERIA** — Neste jogo, a nossa arma, ao princípio, é um raio mental, mas podemos mudar de arma, apanhando umas coisas que saem do chão e se formam numa seta, na parte de baixo do «écran»; depois de apanharmos duas coisas dessas, a seta estará no segundo quadrado e, se carregarmos em «baixo» e «disparar», passamos a ter um raio *laser*; quando a seta está no terceiro quadrado, fazer a mesma coisa e ficamos com um disco, que roda à nossa volta e mata tudo o que tocar; quando a seta está no quinto quadrado, são três tiros que andam à nossa volta e também matam tudo.

Action Force

José Miguel Sieuve Afonso, da Urbanização da Portela, lote 87, 3.º-Dt.º, 2685 Sacavém, quer trocar dicas e pokes com outros leitores e mandou estas para *Action Force*:

O objectivo não é «matar» os «satélites». Evitem os SAM (mísseis terra-ar), não gastem os tiros todos e sejam rápidos, porque o *fuel* é pouco.

1.º nível — Ponham-se precisamente sobre as pranchas, desçam e recolham-nas, voltem à parte do *jeep*, para ele arrancar. Não caiam à água.

2.º nível — Só há uns obstáculos, que se destroem com um tiro para o *jeep* avançar.

3.º nível — Igual ao segundo, mas há uns obstáculos com electricidade, que são destruíveis.

4.º nível — Igual ao 1.º.

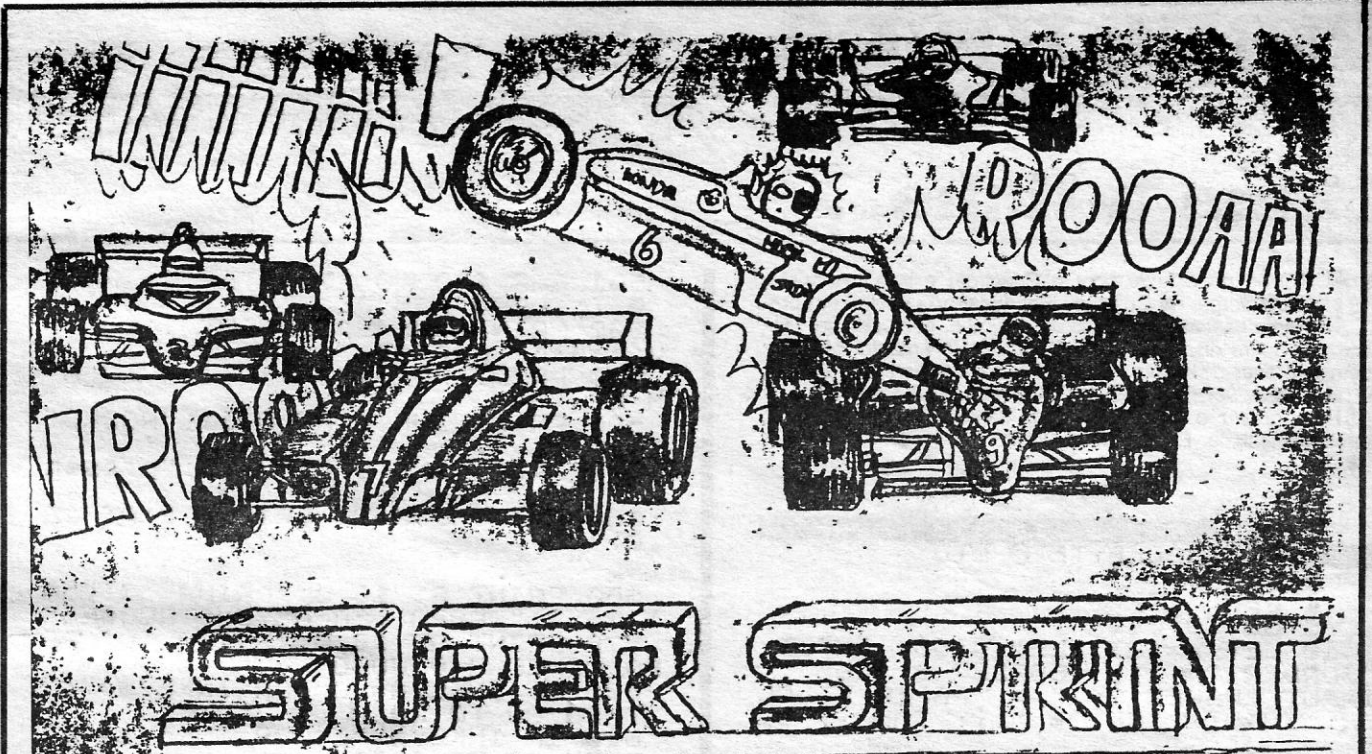
5.º nível Igual ao 2.º.

Teclas: 1 — cima; A — baixo; I — esquerda; P — direita; Fila de Baixo — disparar; Symb. Sh+Break — abortar.

Finalmente, algumas referências.

Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro, de S. João do Estoril, enviou uma dica desenhada para *Super Sprint*. Quanto à tua sugestão, é de considerar, mas não é viável de momento.

O *Timex Team* — são quatro, querem trocas e corres-



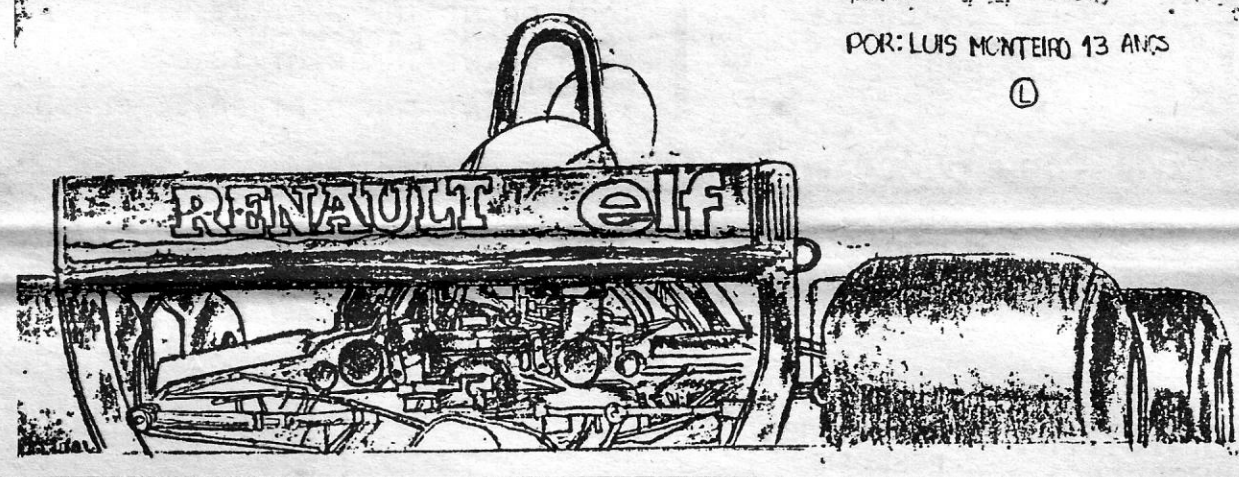
SUPER SPRINT

O OBJECTIVO DESTES JOGOS NÃO É SÓ GANHAR A CORRIDA MAS TAMBÉM GANHAR BONUS ADICIONAIS QUE MELHORAM O SEU CARRO. SE APANHAR FELO MENOS 3 CHAVES DE BOCA DURANTE A CORRIDA PODERÁ NO FINAL DESTA ESCOLHER OU "SUPER TRACTION", "HIGH TOP SPEED", "TURBO ACCELERATION" OU AINDA "INCREASE SCORE", O MÁXIMO QUE PODE TER DE CADA UM DESTES BONUS É GRÁU CINCO, SUBINDO UM NO GRÁU DO BONUS QUE ESCOLHEU. AGORA SE APANHAR SEIS CHAVES DE BOCA, QUANDO ESCOLHER UM BONUS COMO SÃO PRECISAS SÓ TRES PARA ISSO, SE TIVER SEIS SOBRAM TRES PARA A PRÓXIMA CORRIDA. DUAS SE TIVER CINCO E UMA SE TIVER QUATRO, PODENDO ACUMULAR A ESSAS COISAS APANHADAS DURANTE A CORRIDA.

E EM QUE É QUE ESSOS BONUS MELHORAM O SEU CARRO? BEM A "SUPER TRACTION", SERVE PARA TER MAIS ADESAÇÃO DO PISO, PODENDO FÁZER CURVAS MAIS FECHADAS, O "HIGH TOP SPEED" SERVE PARA AUMENTAR A VELOCIDADE DE PONTA, O "TURBO ACCELERATION" SERVE PARA AUMENTAR O PODER DE ACELERAÇÃO E O "INCREASE SCORE" SERVE COMUMENTE PARA AUMENTAR OS PONTOS; PORTANTO QUANDO MAIOR FOR O GRÁU DESTES MAIS ACENTUADOS SERÃO.

QUANDO SE TEM MAIS DE DOIS PONTOS DE DIFERENÇA NO GRÁU DO "HIGH TOP SPEED" DO QUE NA "SPECIAL TRACTION" TORNA-SE MUITO PERIGOSO PORQUE SE CHOCAR COM GRÁU 2 OU MAIS DE "HIGH TOP SPEED" MAIS OU MENOS NO MÁXIMO DA SUA VELOCIDADE O CARRO EXPLODE E VEM UM HELICÓPTERO TRAZER OUTRO, E PERDE COM ISSO MUITO TEMPO, MAS SE TIVER A "SUPER TRACTION" MAIS OU MENOS ESTABILIZADA COM O "HIGH TOP SPEED" A "SUPER TRACTION" CONSEGUIRÁ EVITAR FUTUROS DESASTRES. É CLARO QUE SE VOCÊ NÃO GANHAR A CORRIDA NÃO PASSARÁ A PRÓXIMA PISTA E PERDE A VIDA, MAS SE UM SEU COLÍGUEIRO (SE ESTIVER A JOGAR 2) A GANHAR, VOCÊ TEM ENTÃO QUE GANHAR A CORRIDA AO MESMO TEMPO QUE ACHAR AS CHAVES OU PONTOS QUE TAMBÉM AS VEZES APARECEM OU PODE APENAS CORRER PARA GANHAR A MEDIDA QUE VAI PASSAR DO DE PISTAS OS CARROS DO COMPUTADOR ANDAM MAIS DEPRESSA E PASSANDO A ÚLTIMA PISTA VOLTARÁ A 1.ª MAS ESTARÁ MAIS DIFÍCIL

POR: LUIS MONTEIRO 13 ANOS



pondentes e moram na Rua 1.º de Maio, lote 38, 2.º-Dt.º, Mira-Sintra, 2735 Cacém — mandou um mapa de *Wizball* e alguns carregadores, que ficam para outra oportunidade.

O *A Team*, do Cartaxo, por seu turno, mandou um mapa de *Rambo* e um de *Alien 8*, com mais material. O resto fica para a próxima, OK?

Por hoje é tudo, continuem a mandar material e bons jogos.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Espaço de aventura

ESTE espaço tem sido dos mais interessantes neste suplemento e a generalidade do material que recebemos tem o maior interesse. Na semana passada, por exemplo, publicámos excelentes dicas de José Antunes, e ficámos a meio do *Project X*, para manter o *suspense*.

Hoje, claro, começamos com esse jogo. Como devem estar lembrados, tínhamos deixado o personagem no jardim. A partir daí, fazer:

- E
- E
- S
- DROP ALL
- IN
- GET RING
- OUT
- N
- N
- CUT GLASS
- DROP RING
- ENTER
- IN
- GET FIREWORK
- E
- E
- EXAM FIREWORK
- READ LABEL
- LIGHT FIREWORK
- GET FIREWORK
- WEST
- WEST
- OUT
- OUT

- S
- S
- IN
- DROP FIREWORK
- OUT
- IN (Ver se as vespas morreram; se não, fazer «OUT» e «IN» até que morram)

APÓS A MORTE DAS VESPAS

- WEST
- GET THIMBLE
- GET PENCIL
- E
- DROP PENCIL
- OUT
- DROP THIMBLE
- IN
- GET PENCIL
- OUT
- GET THIMBLE
- N
- WEST
- W
- SE
- WEAR THIMBLE
- ENTER
- DOWN
- GET PIN
- UP
- OUT
- REMOVE THIMBLE
- DROP THIMBLE

- NW
- GET TWIG
- E
- E
- S
- GET STRING
- TIE STRING TO PIN
- N
- N
- W
- N
- CLIMB
- UP, UP

Colour of Magic

Não ficamos pelo *Project X* e temos algumas dicas para *Colour of Magic*, enviadas pelo Carlos Manuel Monteiro Vilela, de Lisboa.

Na Parte 3, esperem que os dragões apareçam e atentem nos conselhos de *Hrun*; matem *Kisra*, trepem para cima do dragão e esperem; apanhem e usem as botas e não se esqueçam de comer um biscoito e beber água; na ocasião própria, façam «KILL LIOIRT» até aparecer um dragão sem cavaleiro, mas tirem as botas antes de caírem sobre ele; na passagem escura, desçam e há uma porta que tem que ser aberta (*unbolt* e *open*) e depois fechada; depois de uma espera, poderão imaginar uma porta a passar por ela, entrando numa grande caverna, onde aparece um dragão, que poderão montar, até descerem no mar; aí, esperem até chegar a bagagem e convém, então, fazer *SAVE*.

Na Parte 4, desçam pelo alçapão e apanhem três garrafas de rum, depois vão ao armazém (*store room*) e apanhem o balde, subindo depois ao convés, onde deverão largar as garrafas nos locais apropriados, a estibordo; um pirata bêbado cairá ao mar e poderão usar o salva-vidas, mas terão de tirar a água até aparecer a rã; depois, há que esperar (*wait*) e, mais tarde, *SAY HELLO TO THETIS*. Nova espera, até à ilha, onde há uma porta a abrir e, andando um bocado, *Thetis* há-de aparecer e só depois de os sinos tocarem sairão, fazendo depois *SAY HELLO TO MARCHESA*. Esperar de novo, até chegar a *Krull* e esperar até que algo aconteça ao dedo do pé de *Garhatra*, que deve ser então atacado; abrir a porta e *GO WIDDERSHINS* e atacar os *hidrophobes*, depois *W-R-R-U-R* e esperar até caírem. E mais estas pequenas dicas, mandadas pelo mesmo leitor:

— **THE BOGGIT** — o tesouro não vale nada; quando encontrarem *Lard*, fazer *TALK TO LARD*, e também *WAIT W. TH LARGE EGG*, junto à árvore ao pé da porta das traseiras do *Goblin*.

— **RED MOON** — usar luvas de couro para apanhar a espada e largar giz (*CHALK*) no lago de ácido, para passar.

HUNCHBACH — Fazer *DROP FIVE BOOKS IN LIBRARY*, para resolver a 1.ª parte e levar para a 2.ª parte a rede, o crucifixo, a chave, a espada e a lanterna acesa; para a 3.ª parte levar o anel, a rede, a lanterna, a serpente morta, o chumbo e o crucifixo.

VIDEOJOGOS

Linha a linha...

MUITO se pode fazer com o Spectrum e isso demonstra Paulo Jorge, da Costa de Caparica, que enviou um programa bastante completo de desenho, que pode ser utilizado por quem disponha de floppy disk. No entanto, atenção: quem não tiver disk-drive não deve introduzir as linhas 9000, 9010, 9020, 9500, 9550, 9600, 9700, 9800 e 9750. Para gravar o programa, fazer SAVE «DRAW» LINE 0, depois de teclado. E aqui vai o Draw:

```

1 REM DRAW BY PAULO JORGE 1987
2 REM ROCKBYTE © LTD.
3 REM
4 REM
5 GO TO 499
10 LET X=127: LET Y=88: INPUT
" BORDER ?= "; b: BORDER b: CLS :
INPUT " PAPER ?= "; p: PAPER p: CL
S : INPUT " INK ?= "; i: INK i: CL
S :
101 FOR c=0 TO 1: PLOT INVERSE
C: X, Y
110 LET K=CODE INKEY$
120 IF K>=53 AND K<=56 THEN PLO
T X, Y
130 IF K>=8 AND K<=11 THEN PLOT
INVERSE 1: X, Y
150 IF (K=8 OR K=53) AND X>0 TH
EN LET X=X-1
160 IF (K=9 OR K=56) AND X<255
THEN LET X=X+1
170 IF (K=10 OR K=54) AND Y>0 T
HEN LET Y=Y-1
180 IF (K=11 OR K=55) AND Y<175
THEN LET Y=Y+1
185 IF INKEY$="C" OR INKEY$="c"
THEN COPY : IF INKEY$="S" OR IN
KEY$="s" THEN SAVE "DRAW"SCREEN$
186 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s"
THEN GO TO 9000
187 IF INKEY$="A" OR INKEY$="a"
THEN PRINT "ADEUS by paulo
lourenco": NEW
188 IF INKEY$="M" OR INKEY$="m"
THEN RUN
190 NEXT c: GO TO 100
500 BORDER 6: PAPER 5: INK 9: C
LS

```

```

501 FOR f=0 TO 175 STEP 2: PLOT
0, f: DRAW 255, 0: NEXT f
502 PRINT INK 9: BRIGHT 1: #0: "b
y paulo lourenco 1987 ©"
510 PRINT AT 6,7: "D R A W G A
M E"
520 PRINT INK 9: AT 0,11: "ROCKBY
TE"
530 PRINT INK 9: AT 3,11: "presen
ts"
550 PRINT INK 7: BRIGHT 1: AT 12
,0: " "
560 PRINT AT 16,0: "PRIMA 'I': A
T 16,9: " PARA VER AS INSTRUCCOES"
570 PRINT AT 18,0: "PRIMA 'C' PA
RA COMECAR O JOGO"
600 IF INKEY$="C" OR INKEY$="c"
THEN GO TO 10
610 IF INKEY$="I" OR INKEY$="i"
THEN GO TO 1000
620 IF INKEY$="." THEN GO TO 60
0
630 GO TO 600
1000 CLEAR : BORDER 2: PAPER 7:
INK 7: BRIGHT 1: CLS
1100 PRINT AT 1,10: INK 9: FLASH
1: "INSTRUCCOES"
1200 PRINT INK 9: AT 3,1: "Com est
e progama pode fazer-se"; AT 4,1:
"desenhos geometricos. Ao premir"
; AT 5,1: "as teclas cursoras,"; AT
6,1: "estas marcam o ecran"; AT
7,1: "se premir CAPS SHIFT mais a
s"; AT 8,1: "teclas cursoras, nao";
AT 9,1: "marcam o ecran e pode-se
assim"; AT 10,1: "eliminar-se qua
lquer erro no"; AT 11,1: "desenho.
"
1250 PRINT INK 9: AT 12,1: "Se qui
ser gravar o desenho"; AT 13,1: "p
rima 'S' quando estiver a "; AT 1
4,1: "desenhar ou 'C' para copiar
"; AT 15,1: "para a impressora"
1251 PRINT INK 9: AT 16,1: "A" pa
ra NEW, "M" para MENU"
1260 PRINT INK 9: AT 18,12: "BOA S
ORTE!!!"
1300 PRINT INK 9: AT 20,1: FLASH

```

```

1: "PRIMA UMA TECLA PARA CONTINUA
R"
1400 PAUSE 0: BORDER 6: INK 5: I
NK 9: CLS : GO TO 510
9000 INPUT #0: "Esta a usar Disq
uete?"; a$
9010 IF a$="s" OR a$="S" THEN GO
TO 9500
9020 IF a$="n" OR a$="N" THEN GO
TO 9200
9200 INPUT #0: "Qual o nome desen
ho? "; b$
9300 SAVE b$SCREEN$
9400 INPUT #0: "Over verificar? "
; c$
9410 IF c$="s" OR c$="S" THEN LO
AD b$SCREEN$
9415 PAUSE 0
9420 GO TO 100
9500 INPUT #0: "Qual o nome desen
ho? "; b$
9550 SAVE #b$SCREEN$
9600 INPUT #0: "Over verificar? "
; c$
9700 IF c$="s" OR c$="S" THEN LO
AD #b$SCREEN$
9750 PAUSE 0
9800 GO TO 100

```

Jogar com fichas

Rui Miguel Varela C. Coelho, de Lisboa, entre outro material, enviou este pequeno programa, que serve para os leitores se entreterem num jogo:

```

1 REM Fichas
10 PRINT «O jogo inicia-se com 20 fichas. Em cada
jogada podem-se tirar max. 4 fichas. O vencedor é o
que tirar o último conjunto»: : PAUSE 0: CLS
20 LET fi=20: PRINT "fichas="; fi
30 INPUT "Quantas tiras?"; a
40 LET fi=fi-a
50 IF fi=0 THEN PRINT "Ganhaste!"=PAUSE0:RUN
60 LET 6=INT (RND*S)=PRINT "Eu tiro"; b=REM
70 IF b>fi THEN GO TO 60
80 IF 6=fi THEN PRINT "Ganhei!"=PAUSE 0:RUN
90 PRINT "fichas="; fi-b
100 LET fi=fi-b:GO TO 30

```

XXVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»



COMPUTAR COMPUTADORES
INFORMÁTICA PESSOAIS
(COMPATÍVEIS)

SOFTWARE DE DOMÍNIO PÚBLICO

SABE ONDE ENCONTRAR...

- SOFTWARE BOM E BARATO PARA O SEU PC?
- A ROTINA ESPECIAL QUE VOCÊ NÃO SABE ESCREVER?
- PROGRAMAS QUE INCLUEM CÓDIGO SOURCE PARA OS ALTERAR LEGALMENTE A SEU GOSTO?

A RESPOSTA ESTÁ NAS SUAS MÃOS

- COLEÇÃO DE SOFTWARE ESPECIAL PARA PROGRAMADORES, AUTORES, GESTORES E ECONOMISTAS.
- JOGOS E PROGRAMAS COM QUALIDADE PROFISSIONAL AO PREÇO DE UMA DISKETTE.
- SUBROTINAS PARA UMA VARIEDADE INIMAGINÁVEL DE APLICAÇÕES EM LINGUAGENS, INCLUINDO BASIC, PASCAL, C, FORTRAN, LISP, PROLOG, TURBO PASCAL E OUTROS COMPILADORES.
- PROCESSADORES DE TEXTO, BASES DE DADOS, FOLHAS DE CÁLCULO E APLICAÇÕES PRATICAMENTE GRATUITAS.

ABERTO TODO O DIA AOS SÁBADOS

TIRE O MÁXIMO RENDIMENTO DO SEU PC!

PEÇA-NOS O CATÁLOGO GRATIS

RUA DOS ANJOS, 75, C/D • 1100 LISBOA • TELEFONES 54 32 85 - 53 86 05 - TELEX 65538

AVISO AO PÚBLICO

TERMINA EM 30 DE JANEIRO

A SENSACIONAL
CAMPANHA DA

Moviflor

VÁ ENQUANTO É TEMPO

Somos fabricantes — Vendemos mais barato

Moviflor

LARGO DA GRAÇA, 28 — 1100 LISBOA
Aberto todos os dias das 9 às 20 horas
inclusive aos Sábados e hora do almoço

RECEBA TELEVISÃO VIA SATELITE



CONSULTE-NOS
Av. da República, 91, 1.º Esq.
Telef. 76 76 63/4 • 1000 LISBOA
Telex 62560 CONTER P.

PAGUE EM 12 MESES